

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 08-191918

(43)Date of publication of application : 30.07.1996

(51)Int.Cl.

A63F 3/06

A63F 9/22

(21)Application number : 07-006053

(71)Applicant : COPCOM CO LTD

(22)Date of filing : 18.01.1995

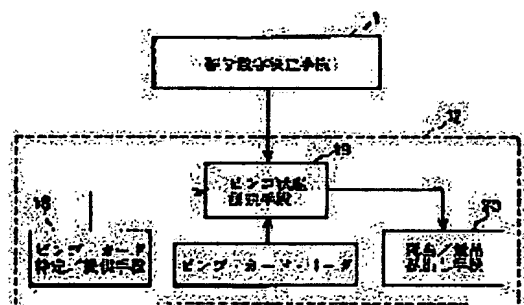
(72)Inventor : KAMIMORI MASAJI  
MIYOSHI JUN

## (54) BINGO GAME MACHINE

### (57)Abstract:

**PURPOSE:** To enhance an integration feeling and to double the interest of a bingo game suitable for play by plural players.

**CONSTITUTION:** This machine is equipped with a number digit decision means 1 which decides a number digit sequentially, a bingo card supply means 18 which supplies a bingo card in which the arrangement of the number digit is specified under a prescribed condition, and a bingo state authorizing means 19 which refers to the number digit decided by the number decision means 1 and authorizes whether or not the bingo card is set in a bingo state.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

16.01.2002

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

H08-191918

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平8-191918

(43) 公開日 平成8年(1996)7月30日

(51) Int.Cl.<sup>6</sup>

A 6 3 F 3/06  
9/22

識別記号

B  
M

庁内整理番号

F I

技術表示箇所

審査請求 未請求 請求項の数9 OL (全 9 頁)

(21) 出願番号 特願平7-6053

(22) 出願日 平成7年(1995)1月18日

(71) 出願人 000129149

株式会社カプコン

大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

(72) 発明者 紙森 正次

大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内

(72) 発明者 三好 潤

大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内

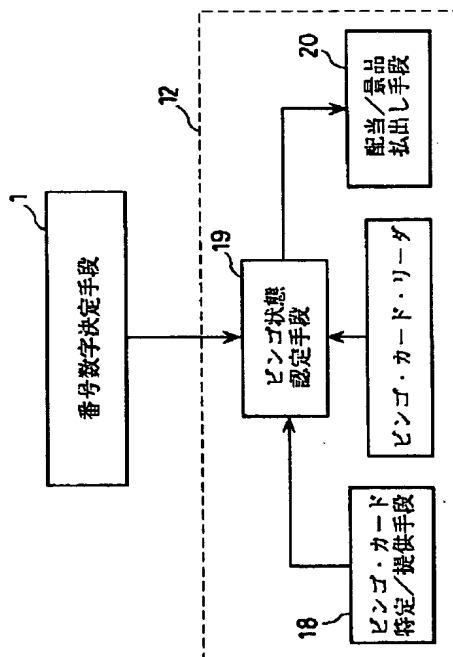
(74) 代理人 弁理士 吉田 稔 (外1名)

(54) 【発明の名称】 ビンゴ・ゲーム機

(57) 【要約】

【目的】 複数人のプレーヤによって行うに適し、各プレーヤの参加一体感を高め、ビンゴ・ゲームの面白さを倍加すること。

【構成】 番号数字を順次決定する番号数字決定手段と、所定の条件のもとで番号数字の配列が特定されたビンゴ・カードを提供するビンゴ・カード提供手段と、上記ビンゴ・カードが挿入された時点において、上記番号数字決定手段によってすでに決定済みの番号数字を参照してそのビンゴ・カードがビンゴ状態であるかどうかを認定するビンゴ状態認定手段とを備える。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 番号数字を順次決定する番号数字決定手段と、所定の条件のもとで番号数字の配列が特定されたビンゴ・カードを提供するビンゴ・カード提供手段と、上記ビンゴ・カードが挿入された時点において、上記番号数字決定手段によってすでに決定済みの番号数字を参照してそのビンゴ・カードがビンゴ状態であるかどうかを認定するビンゴ状態認定手段と、を備えることを特徴とする、ビンゴ・ゲーム機。

【請求項2】 番号数字を順次決定する番号数字決定手段と、所定の条件のもとで所定の配列の番号数字が表示されたビンゴ・カードを提供するビンゴ・カード提供手段と、上記ビンゴ・カードが挿入された時点において、そのビンゴ・カード上の番号数字の配列を認識し、上記番号数字決定手段によってすでに決定済みの番号数字を参照してそのビンゴ・カードがビンゴ状態であるかどうかを認定するビンゴ状態認定手段と、を備えることを特徴とする、ビンゴ・ゲーム機。

【請求項3】 上記ビンゴ・カードは、その番号数字の配列を特定するための機械読み取り可能な標識を備えており、上記ビンゴ状態認定手段は、挿入されたビンゴ・カード上の上記標識を機械読み取りすることによってそのビンゴ・カード上の番号数字の配列を認識するようになっている、請求項1または2のビンゴ・ゲーム機。

【請求項4】 上記機械読み取り可能な標識は、バー・コード標識である、請求項3のビンゴ・ゲーム機。

【請求項5】 ビンゴ・カードを提供するとき、そのビンゴ・カード上の上記標識を機械読み取りすることによって当該ゲームで提供されるビンゴ・カードを特定するビンゴ・カード特定手段をさらに備えており、上記ビンゴ状態認定手段は、挿入されたビンゴ・カードが当該ゲームにおいて提供されたビンゴ・カードであるかどうかを併せ判断するように構成されている、請求項3または4のビンゴ・ゲーム機。

【請求項6】 上記ビンゴ状態認定手段が上記挿入されたビンゴ・カードがビンゴ状態であると認定した場合、所定の配当を払い出す配当払出し手段をさらに備えている、請求項1ないし4のいずれかのビンゴ・ゲーム機。

【請求項7】 上記配当払出し手段は、何番目の番号数字が決定した時点であるかによって配当を異ならせるものである、請求項6のビンゴ・ゲーム機。

【請求項8】 上記番号数字決定手段は、それぞれ番号が割当てられた複数の孔を環状に配置したルーレット盤上に順次ボールを投入し、このボールが入り込んだ孔の番号をもって番号数字を決定するものである、請求項1ないし7のいずれかのビンゴ・ゲーム機。

【請求項9】 上記ビンゴ・カード提供手段および上記ビンゴ状態認定手段、あるいはこれに加えて上記ビンゴ・カード特定手段および上記配当払出し手段は、上記番号数字決定手段とは別体に形成された複数の端末筐体に

それぞれ包含されており、各端末筐体には、上記番号数字決定手段によって順次決定される番号数字が与えられる、請求項8のビンゴ・ゲーム機。

## 【発明の詳細な説明】

【0001】

【技術分野】本願発明は、ビンゴ・ゲーム機に関し、ゲーム・エントリした複数人が同一のゲーム空間においてビンゴ・ゲームを楽しむことができるように構成したものに關する。

【0002】

【従来技術】ビンゴ・ゲームは、ビンゴ・カードをゲーム参加者に配付した上で行う。ビンゴ・カード上には、5行5列の25の枠内のうち、中央を除いた24の枠内に番号数字が割当てられている。中央はフリー枠であり、どのような番号数字としても用いることができる。この24の枠への番号数字の配置は、幾種類も用意されており、配付を受けた参加者が所持するビンゴ・カード上の番号数字の配置は、すべて異なっているのが通常である。何らかの手段によって番号数字が順次決定されてゆき、こうして決定された番号数字がビンゴ・カード上の縦横斜めいずれかのラインにおいて揃った時点で「ビンゴ」となる。その時点で「ビンゴ」となったことを申告した参加者は、何らかの配当または景品を受け取る。

【0003】通常、決定されてゆく番号数字が増えるほど、「ビンゴ」となる確率が高くなる。中央のフリーの枠を含む縦、横、斜めの4種類のラインに限り、最短、4番目の番号数字決定の時点で「ビンゴ」となる可能性があるが、このような確率はきわめて小さい。したがって、決定された番号数字の数が少ない時点で「ビンゴ」となるほど、その参加者に対する配当は高くなり、メダル機ならばメダル払い出し枚数が多くなる。

【0004】上記のことから、ビンゴ・ゲームの参加者は、できるだけ早い時点で「ビンゴ」となることを期待してゲームに臨むことになる。ある場合には、あとの番号数字が揃えば「ビンゴ」となる「リーチ」状態をも申告させる場合があり、このようにすると、どの参加者が「ビンゴ」に近いかを参加者全員が知ることができるとともに、「リーチ」となった参加者には、他の参加者よりも先に「ビンゴ」となる可能性が高い優越感と期待感がうまれ、すべての参加者がゲームをより楽しむことができる。

【0005】このように、ビンゴ・ゲームは、どの時点で「リーチ」状態および「ビンゴ」状態となったかが重要であり、しかも、このような「リーチ」状態および「ビンゴ」状態は、参加者みずからがチェックすることが前提であってこそ、すべての参加者は、ゲーム中、どのような番号数字が決定されたかに常に注目しておく必要があるものであり、このことも、多人数で行うビンゴ・ゲームの楽しさの所以である。

【0006】ビンゴ・ゲームをコンピュータ制御によ

て行うようにしたビンゴ・ゲーム機は、種々提案されている。たとえば、特開昭63-24969号公報、実開平6-77783号公報等には、一人用のビンゴ・ゲーム機が提案されている。しかしながら、このような一人用のビンゴ・ゲームでは、前述したような多人数で行うビンゴ・ゲームの楽しさを味わうことができない。

【0007】また、実開平3-24179号公報等には、多人数で楽しむことができるビンゴ・ゲーム機が提案されている。しかしながら、同公報に開示されたビンゴ・ゲーム機は、上記のようなビンゴ・カードを実際に参加者に提供するのではなく、ビンゴ・カードをCRT画面等に表示した上で、番号数字の決定、「リーチ」状態、「ビンゴ」状態のチェックおよび表示までゲーム機が自動的に行うものであり、参加者は、単にゲーム機にコインを投入した上で、せいぜいスイッチ・ボタンを何回か押すだけであり、上述したようなビンゴ・ゲームの参加一体感を伴う楽しさを味わうことができない。

【0008】さらに、上記各公報に示されたいずれのビンゴ・ゲーム機も、ビンゴ・カードをCRT画面等に表示させた上で、ビンゴ・ゲームを行うものである。したがって、そのゲーム機を占有するプレーヤは、それぞれ、同時に、画面に表示中の1枚のビンゴ・カードについてビンゴ・ゲームを行うことができるにすぎない。

【0009】

【発明の要約】本願発明は、上述した事情のもとで考え出されたものであり、複数人のプレーヤによって行うに適した新たなビンゴ・ゲーム機を提供するものである。

【0010】本願発明はまた、複数人のプレーヤによってビンゴ・ゲームを行うにあたり、各プレーヤの参加一体感を高めて、その楽しさ、面白さをさらに倍加することができるビンゴ・ゲームを提供するものである。

【0011】本願発明はさらに、複数人のプレーヤがそれぞれ複数枚のビンゴ・カードによってゲームを行うことができるビンゴ・ゲームを提供するものである。

【0012】本願発明の一側面によるビンゴ・ゲーム機は、番号数字を順次決定する番号数字決定手段と、所定の条件のもとで番号数字の配列が特定されたビンゴ・カードを提供するビンゴ・カード提供手段と、上記ビンゴ・カードが挿入された時点において、上記番号数字決定手段によってすでに決定済みの番号数字を参照してそのビンゴ・カードがビンゴ状態であるかどうかを認定するビンゴ状態認定手段と、を備えることを特徴とする。

【0013】参加プレーヤは、たとえば所定枚数のコインあるいはメダルを投入したことを条件に、ビンゴ・カード提供手段から実際のビンゴ・カードの提供を受ける。番号数字決定手段は、順次番号数字を決定してゆき、参加プレーヤは、決定された番号数字をチェックする。ビンゴ・カードは、通常、各番号表示枠を折り立てることができるようになっており、参加プレーヤは、番号数字が決定されるたびごとに自己が所持するビンゴ・

カード上の当該番号数字枠を折り立ててゆく。そうして、縦、横、斜めのいずれかのラインが揃って「ビンゴ」となった場合には、そのビンゴ・カードをビンゴ状態認定手段に挿入する。ビンゴ状態挿入手段は、番号数字決定手段から与えられた決定済の番号数字を参照することにより、上記のようにして挿入されたビンゴ・カードが、真に「ビンゴ」状態となっているかどうかを認定する。

【0014】ビンゴ状態認定手段に挿入されたビンゴ・カードが、真に「ビンゴ」状態となっているかを認定するためには、そのビンゴ・カード上の番号数字の配列を認識するとともに、番号数字決定手段によって決定済の番号数字を参照する必要がある。すなわち、挿入されたビンゴ・カードを特定する必要がある。

【0015】好ましい態様では、かかるビンゴ・カード上の番号数字の配列の認識を、次のようにして簡略化している。すなわち、ビンゴ・カード上に、たとえばバー・コード標識からなる機械読み取り可能な標識を設けておき、ビンゴ状態認定手段は、挿入されたビンゴ・カード上の上記標識を機械読み取りすることによって、番号数字の配列を認識するようにしている。

【0016】このように、上記ビンゴ・ゲーム機では、参加プレーヤは、実際のビンゴ・カードの提供を受け、番号数字決定手段によって順次決定されてゆく番号数字に注目しながら、自己の所持するビンゴ・カードが「ビンゴ」状態に近づいてゆく過程を自らカード上の番号数字の配列をチェックすることによって楽しむことができるのであり、CRT画面等にビンゴ・カードが表示され、番号数字の決定、ビンゴ状態のチェック等が自動的に行われるタイプの従来のビンゴ・ゲーム機のような味気なさがなく、ビンゴ・ゲームとしての参加一体感を味わうことができる。

【0017】また、ビンゴ・カード提供手段は、同一のゲームにおいて複数枚のビンゴ・カードを提供するように構成することができるので、一人の参加プレーヤが複数枚のビンゴ・カードを所持してビンゴ・ゲームを楽しんだり、複数人の参加プレーヤがそれぞれビンゴ・カードの提供を受けてビンゴ・ゲームを楽しむこともできるのであり、これによって、ビンゴ・ゲームとしての面白さがさらに倍加する。

【0018】本願発明の他の側面によるビンゴ・ゲーム機は、ビンゴ・カードを提供するとき、そのビンゴ・カード上のバー・コード標識等の標識を機械読み取りすることによって、当該ゲームで提供されるビンゴ・カードを特定するビンゴ・カード特定手段をさらに備えている。このようにすることにより、同じカードを異なるゲームにおいて何度も使用し、「ビンゴ」状態認定手段による認定を受けて不正に配当を受けるといった事態を有効に回避することができ、実際のビンゴ・カードを提供して行うビンゴ・ゲームを公正なものとすることができ

る。

【0019】本願発明の好ましい態様によれば、上記ビンゴ状態認定手段が上記挿入されたビンゴ・カードがビンゴ状態であると認定した場合、所定の配当を払い出す配当払出し手段をさらに備えている。前述のように、ビンゴ・カードの提供を受ける条件として、所定枚数のコインあるはメダルを投入する場合、この配当払出し手段は、コインあるはメダルを払い出すように構成することができる。配当率は、何番目の番号数字が決定した時点であるかによって、たとえば、より早い時点で「ビンゴ」状態となった場合ほど、高く設定される。すなわち、より早い時点で「ビンゴ」状態となるほど、多数枚のコインあるはメダルの払出しを受けるようになされる。

【0020】本願発明のさらに他の側面によるビンゴ・ゲーム機は、上記ビンゴ・カード提供手段および上記ビンゴ状態認定手段、あるいはこれに加えて上記ビンゴ・カード特定手段および上記配当払出し手段は、上記番号数字決定手段とは別体に形成された複数の端末筐体にそれぞれ包含されており、各端末筐体には、上記番号数字決定手段によって順次決定される番号数字が与えられるように構成される。

【0021】すなわち、この場合、複数の端末筐体のそれぞれを参加プレーヤが占有して、同一の番号数字決定手段によって与えられる番号数字で同一のビンゴ・ゲーム空間を共有することができる。すなわち、複数人の参加プレーヤが同一のゲーム空間で前述したようなビンゴ・ゲームを楽しむことができるのであり、よりビンゴ・ゲームの面白さが高まる。なお、この場合においても、各端末筐体が同一のゲームにおいて複数枚のビンゴ・カードを提供することができるように構成しうるので、複数人のプレーヤが参加しながら、しかも各プレーヤが複数枚のビンゴ・カードを所持してビンゴ・ゲームを楽しむことができるのであり、これによっても、ビンゴ・ゲームの面白さがより倍加する。

【0022】上記番号数字決定手段は、後述する実施例の説明において述べるように、ルーレット盤の態様とすることができるが、番号の決定の手法は、これには限定されない。

【0023】本願発明のその他の特徴は、図面を参照して以下に行う実施例の説明によって明らかとなろう。

【0024】

【実施例の説明】以下、本願発明のビンゴ・ゲーム機を、図面を参照しつつ具体的に説明する。

【0025】図1は、番号数字を順次決定する番号数字決定手段1の一態様の全体斜視図である。本実施例において番号数字決定手段1は、主筐体2内に装備されたルーレットの形態をとっている。主筐体2の上部前面には、たとえばCRT等によって構成される表示スクリーン3が配置されている。この主筐体2の上下方向中間部

には、側方および前方が透明板4で囲まれたルーレット空間5が配置されており、参加プレーヤがこの内部ルーレット空間においてルーレットの手法によって順次番号数字が決定されてゆく様子を視認することができるようにしてある。主筐体2の下部ベース部前面には、ステレオサウンドあるいはアナウンスを発するのためのスピーカ6が配置されている。

【0026】ルーレット空間5内には、図2に略示的に示すルーレット盤7が配置されている。このルーレット盤7は、外周部にすり鉢状に傾斜する環状のボール滑走路71と、その内側に環状に配置された25個のボール受けポケット72を備えており、矢印A方向に回転する。各ボール受けポケット72には、1から25までの数字が割当てられており、ボールBが入り込むと、このボールを検出することにより、割り当てられた番号数字が決定される。

【0027】このルーレット盤7の背後には、装飾的に構成されたボールリフト8が配置されている。このボールリフト8は、複数のバケット81を環状の経路に沿って所定の速度で移動させるように構成された搬送機構であり、図示しない底部で受け取ったボールを順次上昇させることができるようになっている。環状経路の頂部に到達したバケット81からボールBが放出され、このボールは、螺旋状のガイド9を転がりながら上記ルーレット盤7の外周滑走路71上に投入される。上記螺旋状のガイド9の先端部91は、図2に示すように、上記ルーレット盤7の外周滑走路71の外周に沿う方向に配置されており、速度を得ながら滑走路71上に放出されたボールBは、一定速度で回転するルーレット盤7の滑走路71上を旋回回転する。

【0028】上記滑走路71は、すり鉢状に傾斜しているため、ボールBの旋回軌跡は、次第に滑走路の内周方向に移動し、やがて図2に符号10で示すように固定配置されたガイドに導かれていずれかのボール受けポケット72に入り込む。上記ガイド10は、図示しないステータによって筐体適部に支持されており、したがって、ボールBは、必ず上記ガイド10が配置された位置においていずれかのボール受けポケット72に入り込む。

【0029】本実施例では、上記ガイド10に導かれてボールポケット72にボールが入り込む様子をビデオカメラ11によって撮影し、その映像を適宜主筐体上部前面に配置されたスクリーン3に表示するようにしている。したがって、参加プレーヤは、上記スクリーン3を注視することにより、ボールBがどの番号のボール受けポケット72に入ったかを容易に確認することができる。なお、上記スクリーン3には、上記ビデオカメラ11によって撮影された映像の他、番号が割り当てられたボールポケットに入ったボールを検出するなどして電気的に決定される番号を表示したり、インストラクション等を表示するのに用いられ、この点については後述す

る。

【0030】このようにして、番号数字決定手段1は、1から25までの数字の中から、順次番号数字を決定する。番号数字決定手段1は、次に説明する複数個の端末筐体12と図示しないケーブル等でつながれており、各端末筐体との間で信号のやりとりを行うことができる。

【0031】図3は、番号数字決定手段1としての図1に示した主筐体2に対して接続される端末筐体12の一例の全体斜視図であり、この端末筐体12は、たとえば図4に示すように、主筐体2の前方においてこれを囲むように複数台設置される。図3において、この端末筐体12の上部手前側右方には、コイン投入孔13が設けられている。そして、前面壁部上方には、ビンゴ・カード提供兼挿入口14が設けられており、その下方には、配当払出し口15が設けられている。本実施例においては、配当としては、所定枚数のコインを払い出すように構成される。

【0032】また、この端末筐体12の上面部奥方には、表示部16が配置されており、参加プレーヤに対するインストラクション等が適宜表示される。また、この端末筐体上面手前部には、ビンゴ状態申告ボタン17が設けられている。

【0033】各端末筐体12には、図5に示すように、ビンゴ・カード特定／提供手段18と、ビンゴ状態認定手段19と、配当／景品払出し手段20とが少なくとも設けられる。これら各手段の機能についてはさらに後述する。

【0034】図6に、本実施例のビンゴ・ゲーム機で用いられるビンゴ・カードBCの一例を示す。このビンゴ・カードBCは、上部に機械読み取り可能なバー・コード標識21が設けられている点を除き、通常のビンゴ・カードと類似している。すなわち、5行5列の25の枠内のうち、中央のフリー枠を除いた24の枠内に、1から25までの数字のうち、24個の番号数字が表されている。この番号数字の配列は、無数に存在するが、印刷等の便宜上、たとえば数百種類のものを準備し、これをランダムに積層した状態で、上記各端末筐体12の内部におけるカード・ストックに装填される。上記バー・コード標識21は、番号の配列に対応した標識であり、これを機械読み取りすることにより、そのビンゴ・カードがどのような配列の番号数字が表されたものかを特定することができるようにしてある。また、通常のビンゴ・カードと同様、各番号数字が表された枠には、コ字状にミシン目22が設けられており、参加プレーヤがカード上の選択した番号数字を折り立てることができるようになっている。

【0035】次に、図7のフローチャートにしたがって、本実施例のビンゴ・ゲーム機によるビンゴ・ゲームの進行例を説明する。

【0036】ゲームがスタートする以前においては、主

筐体2のスクリーン3に、たとえばタイトル画面が表示されている(ステップ01)。各端末筐体12についてプレーヤがコイン投入孔13に所定枚数のコインを投入すると(ステップ02で有)、カード提供兼挿入口14からビンゴ・カードBCが提供される(ステップS03)。一定の待ち時間が終了しない限り(ステップ04、およびステップ05でNO)、投入コイン枚数にしたがって、所定枚数までのカード提供を行う(ステップ06、ステップ07およびステップ03)。

【0037】待ち時間が終了すると(ステップ05でYES)、カード提供が打ち切れ、ゲームが開始する。本実施例では、この時点でスクリーン上にゲーム回数表示を行う(ステップ08)。ここでいうゲーム回数とは、当該ビンゴ・ゲームにおいて、何番目の番号数字を決定するか、ということである。なお、ビンゴ・ゲームは、本実施例の場合、前述したように、ルーレットによって番号数字を決定してゆくことから、どの番号数字を決定するかにつき制御不可能であり、全くの偶然性によっている。したがって、番号決定による配当率制御は不可能であるため、1ゲームで決定すべき番号の数を変更することによって、適宜配当率を変更できるようにしている。さらに具体的には、通常は10個の番号数字を決定するようにしておき、実際の配当率が低くなってきた場合には、この決定すべき番号の数を1増やして11とし、配当率が高い場合には、1減らして9とするのである。前述したように、ビンゴ・ゲームは、既に決定された番号数字の数が増えるほど、「ビンゴ」状態となる確率が増えることによっている。

【0038】この時点で、スクリーンに映し出される映像が、ソフト的に作成された映像から前述したビデオカメラで撮影された映像に切り換えられる(ステップ09)。次いで、前述したルーレットとして構成される番号数字決定手段1が作動し始め、1個目のボールBがルーレット盤7上に投入される。この状況およびボールがいずれかのボール受けポケットに入り込む状況は、前述したように、スクリーン3を介して参加プレーヤ全員が見ることができる(ステップ10)。

【0039】ボールがいずれかのボール受けポケットに入ると(ステップ11でYES)、スクリーン映像がビデオ映像からソフト的に作られた映像に切り換えられ(ステップ12)、電氣的に検知された番号数字がスクリーン3に表示される(ステップ13)。

【0040】ゲーム参加者は、前述のスクリーン3上に映し出されたビデオ画面によってどの番号が決定されたかをいち早く知ることができるし、また、電氣的に検知された番号がソフト的にスクリーンに表示されることにより、上記のように決定された番号を正確に知ることができる。こうして決定された番号は、主筐体内のメモリに記憶されるか、または各端末筐体に配信された上、各端末筐体内のメモリに保持される。

【0041】また、各参加プレーヤは、自己が所持するビンゴ・カード上の番号数字のうち、上記のようにして決定された番号数字枠を折り立てることにより、実質的にこの決定された番号数字をチェックしておくことができる。

【0042】次にビンゴ状態の申告の有無が判断されるが(ステップ14)、1つ目の番号数字が決定された時点ではかかるビンゴ状態の申告が通常有り得ない。この場合(ステップ14で無)、ステップ24に飛び、ゲーム回数表示をした上(ステップ24、ステップ08)、

上記ステップ09ないしステップ13の作動を繰り返す。

【0043】なお、ステップ11において、いずれのボール受けポケットにもボールが入らなかった場合(ステップ11でNO)には、原因がエラーかどうかが判断され(ステップ16)、エラーである場合には(ステップ16でYES)、エラーとして、ゲームを最初からやり直す等の処理を行い(ステップ17)、エラーでない場合には(ステップ16でNO)、そのままゲームを継続する。

【0044】最短4つ目の番号数字が決定された時点で「ビンゴ」状態の申告がありうる。すなわち、ビンゴ・カードBCにおいて、中央のフリー枠を含む縦ライン、横ライン、2つの斜めラインの4つのライン上において決定された番号数字が並んだ場合、「ビンゴ」状態となり、この場合、参加プレーヤは、各端末筐体上のビンゴ状態申告ボタン17を押す。「ビンゴ」となった場合に、申告ボタンを押す旨のインストラクションは、適宜主筐体1のスクリーン3または各端末筐体12上の表示部16に表示される。

【0045】「ビンゴ」状態の申告があると(ステップ14で有)、ビンゴ・カードを読み込むとともにチェックする(ステップS15)。より具体的には、「ビンゴ」状態の申告があると、各端末筐体上の表示部16に、ビンゴ・カードの挿入を促すインストラクション表示を行い、挿入されたビンゴ・カード上のバー・コード標識21を読み込むことによって認識される当該ビンゴ・カード上の番号数字の配列が、すでに決定されている幾つかの番号数字と参照した場合、「ビンゴ」状態となっているかどうかチェックされる。

【0046】チェックの結果、有効であれば(ステップ18で有効)、主筐体1上のスクリーン3に当選者を発表する(ステップS19)。具体的には、幾つかの端末筐体のうち、どの端末筐体で「ビンゴ」となったかを表示する。

【0047】チェックの結果、無効の場合は(ステップ18で無効)、所定の違反処理を行い(ステップ20)、処理を続ける。ステップ18におけるチェックの結果において、無効の態様は、次の2通りがある。第1は、実際にはビンゴ状態になっていないのにビンゴ状態

の申告をし、かつカードを挿入した場合であり、第2は、当該ビンゴ・ゲームで提供されたビンゴ・カード以外のカードを挿入した場合である。前述のように、各ビンゴ・カードBC上には、そのカードの番号数字の配列の種類の特定するバー・コード標識21が表示されているので、カード提供時にこのバー・コード標識を読み取り、かつこれをストアしておくことにより、ビンゴ状態のチェック時に挿入されたビンゴ・カードが当該ビンゴ・ゲームにおいて提供されたものかどうかを容易にチェックすることができる。

【0048】ビンゴ状態が確定した場合、配当としての所定枚数のコインを配当払出し口15に払い出す(ステップ21)。より具体的には、既に決定された番号数字の数が少ない時点で「ビンゴ」状態が確定した場合ほど、配当としての払出しコイン枚数を多くする。配当払出し状態は、コイン払出し口に設けられたセンサ等によりチェックし、問題なければ(ステップ22で問題無)、処理を続け、問題がある場合には(ステップ22で問題有)、たとえば「係員をお呼びください」といった表示をするなどのエラー処理を行う(ステップ23)。

【0049】上記の処理が、予め設定された番号決定回数が終わるまで繰り返され(ステップ24で有)、番号決定残り回数がなくなると(ステップ24で無)、スクリーン3でエンディング画面を表示して(ステップ25)、ビンゴ・ゲームを終了する。なお、チェックの結果、ビンゴ状態になった当選者がいた場合には、その時点で、ゲームを終了させることもできる。(ステップ21)。

【0050】本願発明は、上述した実施例に限定されず、特許請求の範囲に記載した事項の意味内での変更は、全て本願発明の技術的範囲に属する。たとえば、番号数字決定手段は、何らかの方法によって順次番号が決定されてゆくものであればどのように構成されてもよく、ルーレットによって決定するものには限られない。

【0051】また、図に示した実施例では、番号数字決定手段としての主筐体と、各端末筐体とを分離状に構成してこれらをケーブルで接続するようにしたが、一つの筐体に各端末筐体が有する機能を一体に組み込んでもちろんよい。

【0052】配当は、本実施例の場合、所定枚数のコインを払い出すことにしているが、その他の景品を払い出すようにしてももちろんよい。

【0053】また、実施例では、参加プレーヤに「ビンゴ」状態の申告をさせた上でビンゴ・カードの挿入を促し、ビンゴ状態の認定をしているが、「ビンゴ」状態の申告をさせず、ビンゴ状態となった場合にはビンゴ・カードを挿入する旨の規則づけを与えておき、挿入されたビンゴ・カードのビンゴ状態の認定のみを行う場合もちろん本願発明の範囲に含まれる。



11

【0054】さらに、「ビンゴ」状態の申告および認定に加えて、「リーチ」状態の申告および認定をも行うようにしてもよい。このようにすると、どの筐体の参加プレーヤが「リーチ」状態にあるかを表示あるいはアナウンスすることにより、その参加プレーヤに優越感、期待感を与えることができ、ビンゴ・ゲームをさらに盛り上げることができる。また、この場合、「リーチ」状態の申告をしておかなければ、その後の「ビンゴ」状態の申告をしても、それを却下するといった展開をすることができ、このようにすれば、参加プレーヤはより真剣に決定された番号数字のチェックを行うようになり、ゲーム参加一体感がより高まる。

【図面の簡単な説明】

【図1】番号数字決定手段の一例の全体斜視図である。

【図2】図1におけるルーレット盤の模式的平面図である。

【図3】端末筐体の一例の全体斜視図である。

【図4】主筐体と複数の端末筐体の配置例を示す平面図である。

【図5】本願発明のビンゴ・ゲーム機の一例の機能ブロック図である。

12

\*【図6】本願発明のビンゴ・ゲーム機において使用するビンゴ・カードの一例の平面図である。

【図7】図示されるビンゴ・ゲーム機によるゲームの進行例を説明するためのフローチャートである。

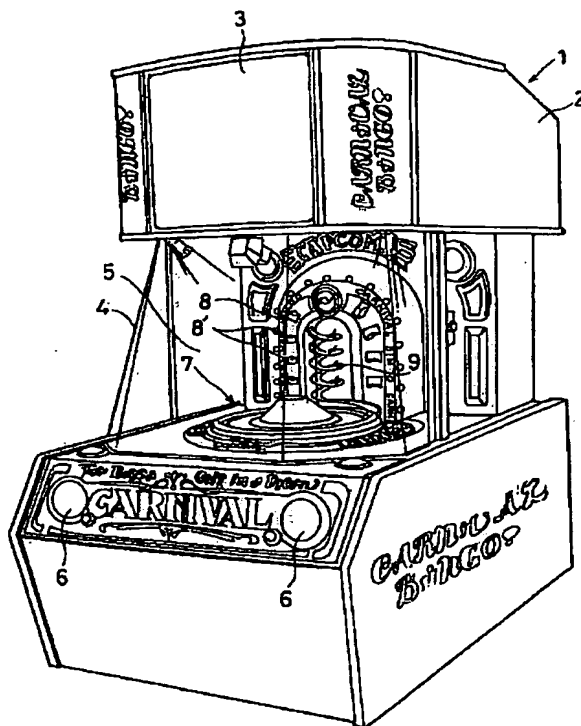
【図8】図示されるビンゴ・ゲーム機によるゲームの進行例を説明するためのフローチャートである。

【図9】図示されるビンゴ・ゲーム機によるゲームの進行例を説明するためのフローチャートである。

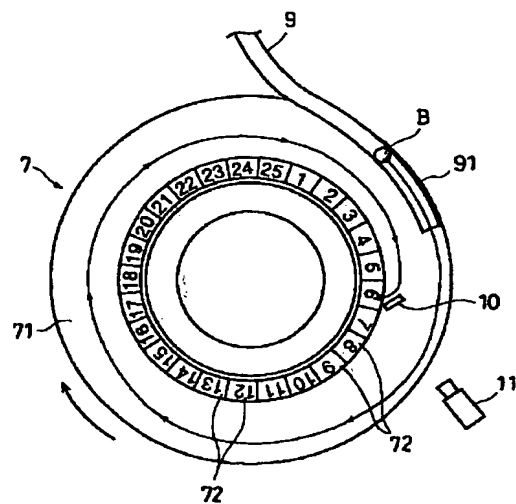
【符号の説明】

- 1 番号数字決定手段
- 2 主筐体
- 12 端末筐体
- 13 コイン投入孔
- 14 ビンゴ・カード提供兼挿入口
- 15 配当払出し口
- 18 ビンゴ・カード特定／提供手段
- 19 ビンゴ状態認定手段
- 20 配当払出し手段
- 21 バー・コード標識
- B ボール
- BC ビンゴ・カード

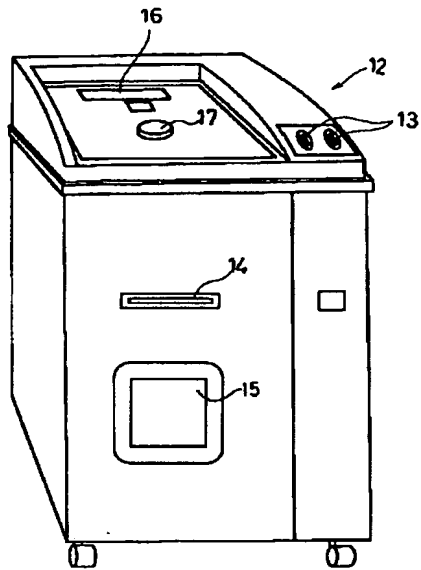
【図1】



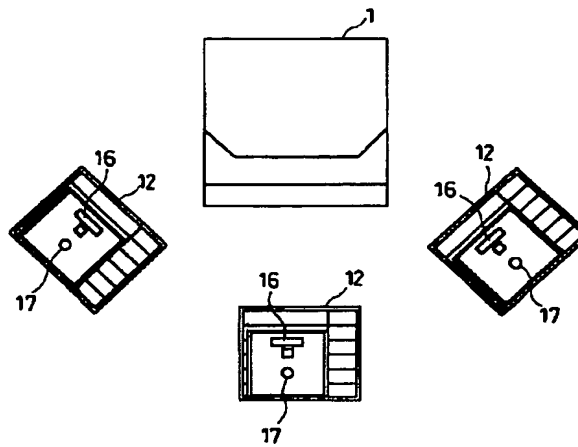
【図2】



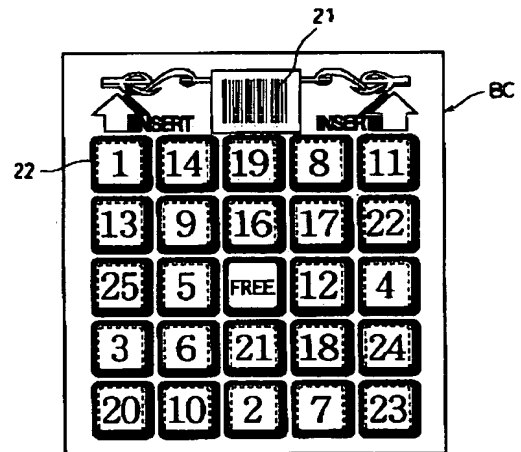
【図3】



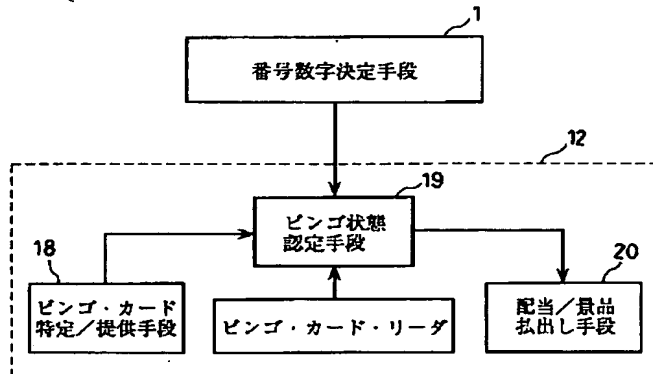
【図4】



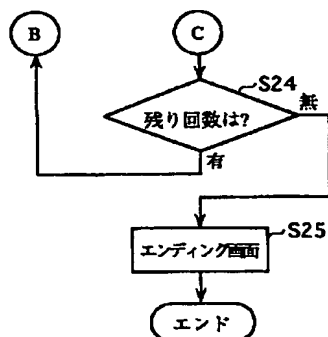
【図6】



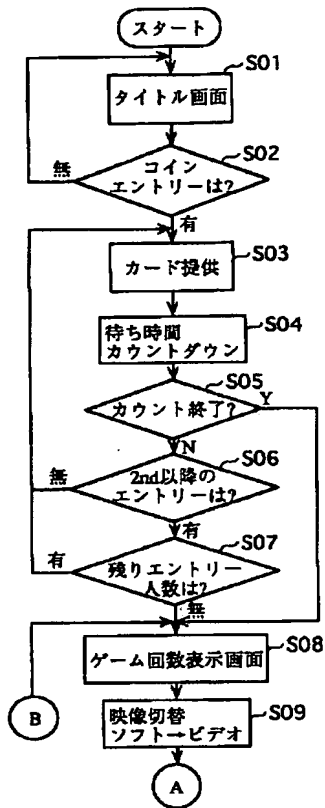
【図5】



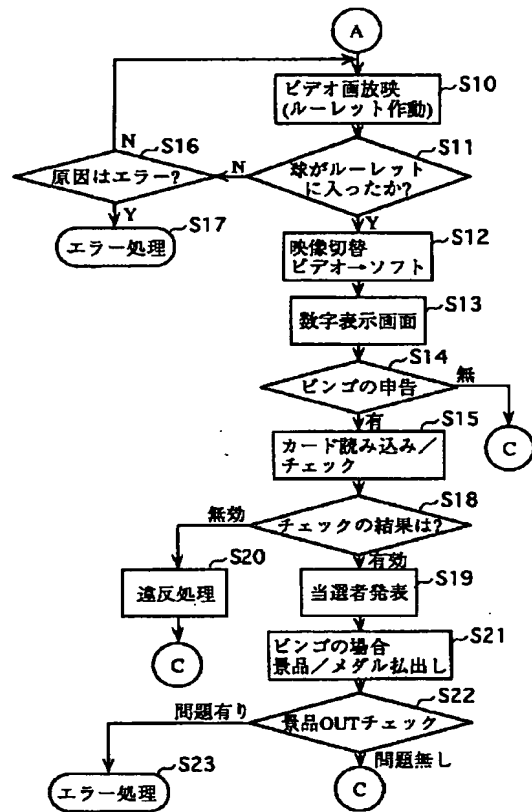
【図9】



【図7】



【図8】



【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載  
 【部門区分】第1部門第2区分  
 【発行日】平成14年4月9日(2002.4.9)

【公開番号】特開平8-191918  
 【公開日】平成8年7月30日(1996.7.30)  
 【年通号数】公開特許公報8-1920  
 【出願番号】特願平7-6053  
 【国際特許分類第7版】

A63F 3/06  
 13/00

【F I】

A63F 3/06 B  
 9/22 M

【手続補正書】

【提出日】平成14年1月16日(2002.1.16)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正内容】

【書類名】明細書

【発明の名称】ビンゴ・ゲーム機

【特許請求の範囲】

【請求項1】 番号数字を順次決定する番号数字決定手段と、所定の条件のもとで番号数字の配列が特定されたビンゴ・カードを提供するビンゴ・カード提供手段と、上記ビンゴ・カードが挿入された時点において、上記番号数字決定手段によってすでに決定済みの番号数字を参照してそのビンゴ・カードがビンゴ状態であるかどうかを認定するビンゴ状態認定手段と、を備えることを特徴とする、ビンゴ・ゲーム機。

【請求項2】 番号数字を順次決定する番号数字決定手段と、所定の条件のもとで所定の配列の番号数字が表されたビンゴ・カードを提供するビンゴ・カード提供手段と、上記ビンゴ・カードが挿入された時点において、そのビンゴ・カード上の番号数字の配列を認識し、上記番号数字決定手段によってすでに決定済みの番号数字を参照してそのビンゴ・カードがビンゴ状態であるかどうかを認定するビンゴ状態認定手段と、を備えることを特徴とする、ビンゴ・ゲーム機。

【請求項3】 上記ビンゴ・カードは、その番号数字の配列を特定するための機械読み取り可能な標識を備えており、上記ビンゴ状態認定手段は、挿入されたビンゴ・カード上の上記標識を機械読み取りすることによってそのビンゴ・カード上の番号数字の配列を認識するようになっている、請求項1または2のビンゴ・ゲーム機。

【請求項4】 上記機械読み取り可能な標識は、バー・

コード標識である、請求項3のビンゴ・ゲーム機。

【請求項5】 ビンゴ・カードを提供するとき、そのビンゴ・カード上の上記標識を機械読み取りすることによって当該ゲームで提供されるビンゴ・カードを特定するビンゴ・カード特定手段をさらに備えており、上記ビンゴ状態認定手段は、挿入されたビンゴ・カードが当該ゲームにおいて提供されたビンゴ・カードであるかどうかを併せ判断するように構成されている、請求項3または4のビンゴ・ゲーム機。

【請求項6】 上記ビンゴ状態認定手段が上記挿入されたビンゴ・カードがビンゴ状態であると認定した場合、所定の配当を払い出す配当払出し手段をさらに備えている、請求項1ないし4のいずれかのビンゴ・ゲーム機。

【請求項7】 上記配当払出し手段は、何番目の番号数字が決定した時点であるかによって配当を異ならせるものである、請求項6のビンゴ・ゲーム機。

【請求項8】 上記番号数字決定手段は、それぞれ番号が割当てられた複数の孔を環状に配置したルーレット盤上に順次ボールを投入し、このボールが入り込んだ孔の番号をもって番号数字を決定するものである、請求項1ないし7のいずれかのビンゴ・ゲーム機。

【請求項9】 上記ビンゴ・カード提供手段および上記ビンゴ状態認定手段、あるいはこれに加えて上記ビンゴ・カード特定手段および上記配当払出し手段は、上記番号数字決定手段とは別体に形成された複数の端末筐体にそれぞれ包含されており、各端末筐体には、上記番号数字決定手段によって順次決定される番号数字が与えられる、請求項8のビンゴ・ゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【技術分野】本願発明は、ビンゴ・ゲーム機に関し、ゲーム・エントリした複数人が同一のゲーム空間においてビンゴ・ゲームを楽しむことができるように構成したものに關する。

【0002】

【従来技術】ビンゴ・ゲームは、ビンゴ・カードをゲーム参加者に配付した上で行う。ビンゴ・カード上には、5行5列の25の枠内のうち、中央を除いた24の枠内に番号数字が割当てられている。中央はフリー枠であり、どのような番号数字としても用いることができる。この24の枠への番号数字の配置は、幾種類も用意されており、配付を受けた参加者が所持するビンゴ・カード上の番号数字の配置は、すべて異なっているのが通常である。何らかの手段によって番号数字が順次決定されてゆき、こうして決定された番号数字がビンゴ・カード上の縦横斜めいずれかのラインにおいて揃った時点で「ビンゴ」となる。その時点で「ビンゴ」となったことを申告した参加者は、何らかの配当または景品を受け取る。

【0003】通常、決定されてゆく番号数字が増えるほど、「ビンゴ」となる確率が高くなる。中央のフリーの枠を含む縦、横、斜めの4種類のラインに限り、最短、4番目の番号数字決定の時点で「ビンゴ」となる可能性があるが、このような確率はきわめて小さい。したがって、決定された番号数字の数が少ない時点で「ビンゴ」となるほど、その参加者に対する配当は高くなり、メダル機ならばメダル払い出し枚数が多くなる。

【0004】上記のことから、ビンゴ・ゲームの参加者は、できるだけ早い時点で「ビンゴ」となることを期待してゲームに臨むことになる。ある場合には、あと一つの番号数字が揃えば「ビンゴ」となる「リーチ」状態をも申告させる場合があり、このようにすると、どの参加者が「ビンゴ」に近いかを参加者全員が知ることができるとともに、「リーチ」となった参加者には、他の参加者よりも先に「ビンゴ」となる可能性が高い優越感と期待感がうまれ、すべての参加者がゲームをより楽しむことができる。

【0005】このように、ビンゴ・ゲームは、どの時点で「リーチ」状態および「ビンゴ」状態となったかが重要であり、しかも、このような「リーチ」状態および「ビンゴ」状態は、参加者みずからがチェックすることが前提であってこそ、すべての参加者は、ゲーム中、どのような番号数字が決定されたかに常に注目しておく必要があるものであり、このことも、多人数で行うビンゴ・ゲームの楽しさの所以である。

【0006】ビンゴ・ゲームをコンピュータ制御によって行うようにしたビンゴ・ゲーム機は、種々提案されている。たとえば、特開昭63-24969号公報、実開平6-77783号公報等には、一人用のビンゴ・ゲーム機が提案されている。しかしながら、このような一人用のビンゴ・ゲーム機では、前述したような多人数で行うビンゴ・ゲームの楽しさを味わうことができない。

【0007】また、実開平3-24179号公報等には、多人数で楽しむことができるビンゴ・ゲーム機が提案されている。しかしながら、同公報に開示されたビン

ゴ・ゲーム機は、上記のようなビンゴ・カードを実際に参加者に提供するのではなく、ビンゴ・カードをCRT画面等に表示した上で、番号数字の決定、「リーチ」状態、「ビンゴ」状態のチェックおよび表示までゲーム機が自動的に行うものであり、参加者は、単にゲーム機にコインを投入した上で、せいぜいスイッチ・ボタンを何回か押すだけであり、上述したようなビンゴ・ゲームの参加一体感を伴う楽しさを味わうことができない。

【0008】さらに、上記各公報に示されたいずれのビンゴ・ゲーム機も、ビンゴ・カードをCRT画面等に表示させた上で、ビンゴ・ゲームを行うものである。したがって、そのゲーム機を占有するプレーヤは、それぞれ、同時に、画面に表示中の1枚のビンゴ・カードについてビンゴ・ゲームを行うことができるにすぎない。

【0009】

【発明の要約】本願発明は、上述した事情のもとで考え出されたものであり、複数人のプレーヤによって行うに適した新たなビンゴ・ゲーム機を提供するものである。

【0010】本願発明はまた、複数人のプレーヤによってビンゴ・ゲームを行うにあたり、各プレーヤの参加一体感を高めて、その楽しさ、面白さをさらに倍加することができるビンゴ・ゲーム機を提供するものである。

【0011】本願発明はさらに、複数人のプレーヤがそれぞれ複数枚のビンゴ・カードによってゲームを行うことができるビンゴ・ゲーム機を提供するものである。

【0012】本願発明の一側面によるビンゴ・ゲーム機は、番号数字を順次決定する番号数字決定手段と、所定の条件のもとで番号数字の配列が特定されたビンゴ・カードを提供するビンゴ・カード提供手段と、上記ビンゴ・カードが挿入された時点において、上記番号数字決定手段によってすでに決定済みの番号数字を参照してそのビンゴ・カードがビンゴ状態であるかどうかを認定するビンゴ状態認定手段と、を備えることを特徴とする、。

【0013】参加プレーヤは、たとえば所定枚数のコインあるいはメダルを投入したことを条件に、ビンゴ・カード提供手段から実際のビンゴ・カードの提供を受ける。番号数字決定手段は、順次番号数字を決定してゆき、参加プレーヤは、決定された番号数字をチェックする。ビンゴ・カードは、通常、各番号表示枠を折り立てることができるようになっており、参加プレーヤは、番号数字が決定されるたびごとに自己が所持するビンゴ・カード上の当該番号数字枠を折り立ててゆく。そうして、縦、横、斜めのいずれかのラインが揃って「ビンゴ」となった場合には、そのビンゴ・カードをビンゴ状態認定手段に挿入する。ビンゴ状態認定手段は、番号数字決定手段から与えられた決定済の番号数字を参照することにより、上記のようにして挿入されたビンゴ・カードが、真に「ビンゴ」状態となっているかどうかを認定する。

【0014】ビンゴ状態認定手段に挿入されたビンゴ・

カードが、真に「ビンゴ」状態となっているかを認定するためには、そのビンゴ・カード上の番号数字の配列を認識するとともに、番号数字決定手段によって決定済の番号数字を参照する必要がある。すなわち、挿入されたビンゴ・カードを特定する必要がある。

【0015】好ましい態様では、かかるビンゴ・カード上の番号数字の配列の認識を、次のようにして簡略化している。すなわち、ビンゴ・カード上に、たとえばバー・コード標識からなる機械読み取り可能な標識を設けておき、ビンゴ状態認定手段は、挿入されたビンゴ・カード上の上記標識を機械読み取りすることによって、番号数字の配列を認識するようにしている。

【0016】このように、上記ビンゴ・ゲーム機では、参加プレーヤは、実際のビンゴ・カードの提供を受け、番号数字決定手段によって順次決定されてゆく番号数字に注目しながら、自己の所持するビンゴ・カードが「ビンゴ」状態に近づいてゆく過程を自らカード上の番号数字の配列をチェックすることによって楽しむことができるのであり、CRT画面等にビンゴ・カードが表示され、番号数字の決定、ビンゴ状態のチェック等が自動的に行われるタイプの従来のビンゴ・ゲーム機のような味気なさがなく、ビンゴ・ゲームとしての参加一体感を味わうことができる。

【0017】また、ビンゴ・カード提供手段は、同一のゲームにおいて複数枚のビンゴ・カードを提供するように構成することができるので、一人の参加プレーヤが複数枚のビンゴ・カードを所持してビンゴ・ゲームを楽しむことができ、複数人の参加プレーヤがそれぞれビンゴ・カードの提供を受けてビンゴ・ゲームを楽しむこともできるのであり、これによって、ビンゴ・ゲームとしての面白さがさらに倍加する。

【0018】本願発明の他の側面によるビンゴ・ゲーム機は、ビンゴ・カードを提供するとき、そのビンゴ・カード上のバー・コード標識等の標識を機械読み取りすることによって、当該ゲームで提供されるビンゴ・カードを特定するビンゴ・カード特定手段をさらに備えている。このようにすることにより、同じカードを異なるゲームにおいて何度も使用し、ビンゴ状態認定手段による認定を受けて不正に配当を受けるといった事態を有効に回避することができ、実際のビンゴ・カードを提供して行うビンゴ・ゲームを公正なものとすることができる。

【0019】本願発明の好ましい態様によれば、上記ビンゴ状態認定手段が上記挿入されたビンゴ・カードがビンゴ状態であると認定した場合、所定の配当を払い出す配当払出し手段をさらに備えている。前述のように、ビンゴ・カードの提供を受ける条件として、所定枚数のコインあるいはメダルを投入する場合、この配当払出し手段は、コインあるいはメダルを払い出すように構成することができる。配当率は、何番目の番号数字が決定した時点であるかによって、たとえば、より早い時点で「ビ

ンゴ」状態となった場合ほど、高く設定される。すなわち、より早い時点で「ビンゴ」状態となるほど、多数枚のコインあるいはメダルの払出しを受けるようになされる。

【0020】本願発明のさらに他の側面によるビンゴ・ゲーム機は、上記ビンゴ・カード提供手段および上記ビンゴ状態認定手段、あるいはこれに加えて上記ビンゴ・カード特定手段および上記配当払出し手段は、上記番号数字決定手段とは別体に形成された複数の端末筐体にそれぞれ包含されており、各端末筐体には、上記番号数字決定手段によって順次決定される番号数字が与えられるように構成される。

【0021】すなわち、この場合、複数の端末筐体のそれぞれを参加プレーヤが占有して、同一の番号数字決定手段によって与えられる番号数字で同一のビンゴ・ゲーム空間を共有することができる。すなわち、複数人の参加プレーヤが同一のゲーム空間で前述したようなビンゴ・ゲームを楽しむことができるのであり、よりビンゴ・ゲームの面白さが高まる。なお、この場合においても、各端末筐体が同一のゲームにおいて複数枚のビンゴ・カードを提供することができるように構成しうるので、複数人のプレーヤが参加しながら、しかも各プレーヤが複数枚のビンゴ・カードを所持してビンゴ・ゲームを楽しむことができるのであり、これによっても、ビンゴ・ゲームの面白さがより倍加する。

【0022】上記番号数字決定手段は、後述する実施例の説明において述べるように、ルーレット盤の態様とすることができるが、番号の決定の手法は、これには限定されない。

【0023】本願発明のその他の特徴は、図面を参照して以下に行う実施例の説明によって明らかとなる。

【0024】

【実施例の説明】以下、本願発明のビンゴ・ゲーム機を、図面を参照しつつ具体的に説明する。

【0025】図1は、番号数字を順次決定する番号数字決定手段1の一態様の全体斜視図である。本実施例において番号数字決定手段1は、主筐体2内に装備されたルーレットの形態をとっている。主筐体2の上部前面には、たとえばCRT等によって構成される表示スクリーン3が配置されている。この主筐体2の上下方向中間部には、側方および前方が透明板4で囲まれたルーレット空間5が配置されており、参加プレーヤがこのルーレット空間5においてルーレットの手法によって順次番号数字が決定されてゆく様子を視認することができるようにしてある。主筐体2の下部ベース部前面には、ステレオサウンドあるいはアナウンスを発するのためのスピーカ6が配置されている。

【0026】ルーレット空間5内には、図2に略示的に示すルーレット盤7が配置されている。このルーレット盤7は、外周部にすり鉢状に傾斜する環状のボール滑走

路71と、その内側に環状に配置された25個のボール受けポケット72を備えており、矢印A方向に回転する。各ボール受けポケット72には、1から25までの数字が割当てられており、ボールBが入り込むと、このボールを検出することにより、割り当てられた番号数字が決定される。

【0027】このルーレット盤7の背後には、装飾的に構成されたボールリフト8が配置されている。このボールリフト8は、複数個のバケット8'を環状の経路に沿って所定の速度で移動させるように構成された搬送機構であり、図示しない底部で受け取ったボールを順次上昇させることができるようになっている。環状経路の頂部に到達したバケット8'からボールBが放出され、このボールは、螺旋状のガイド9を転がりながら上記ルーレット盤7の外周滑走路71上に投入される。上記螺旋状のガイド9の先端部91は、図2に示すように、上記ルーレット盤7の外周滑走路71の外周に沿う方向に配置されており、速度を得ながら滑走路71上に放出されたボールBは、一定速度で回転するルーレット盤7の滑走路71上を旋回回転する。

【0028】上記滑走路71は、すり鉢状に傾斜しているため、ボールBの旋回軌跡は、次第に滑走路の内周方向に移動し、やがて図2に符号10で示すように固定配置されたガイドに導かれていずれかのボール受けポケット72に入り込む。上記ガイド10は、図示しないステーによって筐体適部に支持されており、したがって、ボールBは、必ず上記ガイド10が配置された位置においていずれかのボール受けポケット72に入り込む。

【0029】本実施例では、上記ガイド10に導かれてボール受けポケット72にボールが入り込む様子をビデオカメラ11によって撮影し、その映像を適宜主筐体2上部前面に配置されたスクリーン3に表示するようにしている。したがって、参加プレーヤは、上記スクリーン3を注視することにより、ボールBがどの番号のボール受けポケット72に入ったかを容易に確認することができる。なお、上記スクリーン3には、上記ビデオカメラ11によって撮影された映像の他、番号が割り当てられたボール受けポケット72に入ったボールBを検出するなどして電氣的に決定される番号を表示したり、インストラクション等を表示するのに用いられ、この点については後述する。

【0030】このようにして、番号数字決定手段1は、1から25までの数字の中から、順次番号数字を決定する。番号数字決定手段1は、次に説明する複数個の端末筐体12と図示しないケーブル等でつながれており、各端末筐体との間で信号のやりとりを行うことができる。

【0031】図3は、番号数字決定手段1としての図1に示した主筐体2に対して接続される端末筐体12の一例の全体斜視図であり、この端末筐体12は、たとえば図4に示すように、主筐体2の前方においてこれを囲む

ように複数台設置される。図3において、この端末筐体12の上部手前側右方には、コイン投入孔13が設けられている。そして、前面壁部上方には、ビンゴ・カード提供兼挿入口14が設けられており、その下方には、配当払出し口15が設けられている。本実施例においては、配当としては、所定枚数のコインを払い出すように構成される。

【0032】また、この端末筐体12の上面部奥方には、表示部16が配置されており、参加プレーヤに対するインストラクション等が適宜表示される。また、この端末筐体上面手前部には、ビンゴ状態申告ボタン17が設けられている。

【0033】各端末筐体12には、図5に示すように、ビンゴ・カード特定/提供手段18と、ビンゴ状態認定手段19と、配当/景品払出し手段20とが少なくとも設けられる。これら各手段の機能についてはさらに後述する。

【0034】図6に、本実施例のビンゴ・ゲーム機で用いられるビンゴ・カードBCの一例を示す。このビンゴ・カードBCは、上部に機械読み取り可能なバー・コード標識21が設けられている点を除き、通常のビンゴ・カードと類似している。すなわち、5行5列の25の枠内のうち、中央のフリー枠を除いた24の枠内に、1から25までの数字のうち、24個の番号数字が表されている。この番号数字の配列は、無数に存在するが、印刷等の便宜上、たとえば数百種類のものを準備し、これをランダムに積層した状態で、上記各端末筐体12の内部におけるカード・ズッカに装填される。上記バー・コード標識21は、番号の配列に対応した標識であり、これを機械読み取りすることにより、そのビンゴ・カードがどのような配列の番号数字が表されたものかを特定することができるようにしてある。また、通常のビンゴ・カードと同様、各番号数字が表された枠には、コ字状にミシン目22が設けられており、参加プレーヤがカード上の選択した番号数字を折り立てることができるようになっている。

【0035】次に、図7ないし図9のフローチャートにしたがって、本実施例のビンゴ・ゲーム機によるビンゴ・ゲームの進行例を説明する。

【0036】ゲームがスタートする以前においては、主筐体2のスクリーン3に、たとえばタイトル画面が表示されている(ステップ01)。各端末筐体12についてプレーヤがコイン投入孔13に所定枚数のコインを投入すると(ステップ02で有)、ビンゴ・カード提供兼挿入口14からビンゴ・カードBCが提供される(ステップ03)。一定の待ち時間が終了しない限り(ステップ04、およびステップ05でNO)、投入コイン枚数にしたがって、所定枚数までのカード提供を行う(ステップ06、ステップ07およびステップ03)。

【0037】待ち時間が終了すると(ステップ05でY

ES)、カード提供が打ち切れ、ゲームが開始する。本実施例では、この時点でスクリーン上にゲーム回数表示を行う(ステップ08)。ここでいうゲーム回数とは、当該ビンゴ・ゲームにおいて、何番目の番号数字を決定するか、ということである。なお、ビンゴ・ゲームは、本実施例の場合、前述したように、ルーレットによって番号数字を決定してゆくことから、どの番号数字を決定するかにつき制御不可能であり、全くの偶然性によっている。したがって、番号決定による配当率制御は不可能であるため、1ゲームで決定すべき番号の数を変更することによって、適宜配当率を変更できるようにしている。さらに具体的には、通常は10個の番号数字を決定するようにしておき、実際の配当率が低くなってきた場合には、この決定すべき番号の数を1増やして11とし、配当率が高い場合には、1減らして9とするのである。前述したように、ビンゴ・ゲームは、既に決定された番号数字の数が増えるほど、「ビンゴ」状態となる確率が増えることによっている。

【0038】この時点で、スクリーンに映し出される映像が、ソフト的に作成された映像から前述したビデオカメラで撮影された映像に切り換えられる(ステップ09)。次いで、前述したルーレットとして構成される番号数字決定手段1が作動し始め、1個目のボールBがルーレット盤7上に投入される。この状況およびボールがいずれかのボール受けポケットに入り込む状況は、前述したように、スクリーン3を介して参加プレーヤ全員が見ることができる(ステップ10)。

【0039】ボールがいずれかのボール受けポケットに入ると(ステップ11でYES)、スクリーン映像がビデオ映像からソフト的に作られた映像に切り換えられ(ステップ12)、電気的に検知された番号数字がスクリーン3に表示される(ステップ13)。

【0040】ゲーム参加者は、前述のスクリーン3上に映し出されたビデオ画面によってどの番号が決定されたかをいち早く知ることができるし、また、電気的に検知された番号がソフト的にスクリーンに表示されることにより、上記のように決定された番号を正確に知ることができる。こうして決定された番号は、主筐体2内のメモリに記憶されるか、または各端末筐体12に配信された上、各端末筐体12内のメモリに保持される。

【0041】また、各参加プレーヤは、自己が所持するビンゴ・カードBC上の番号数字のうち、上記のようにして決定された番号数字枠を折り立てることにより、実質的にこの決定された番号数字をチェックしておくことができる。

【0042】次にビンゴ状態の申告の有無が判断されるが(ステップ14)、1つ目の番号数字が決定された時点ではかかるビンゴ状態の申告が通常有り得ない。この場合(ステップ14で無)、ステップ24に飛び、ゲーム回数表示をした上(ステップ24、ステップ08)、

上記ステップ09ないしステップ13の作動を繰り返す。

【0043】なお、ステップ11において、いずれのボール受けポケットにもボールが入らなかった場合(ステップ11でNO)には、原因がエラーかどうか判断され(ステップ16)、エラーである場合には(ステップ16でYES)、エラーとして、ゲームを最初からやり直す等の処理を行い(ステップ17)、エラーでない場合には(ステップ16でNO)、そのままゲームを継続する。

【0044】最短4つ目の番号数字が決定された時点で「ビンゴ」状態の申告がありうる。すなわち、ビンゴ・カードBCにおいて、中央のフリー枠を含む縦ライン、横ライン、2つの斜めラインの4つのライン上において決定された番号数字が並んだ場合、「ビンゴ」状態となり、この場合、参加プレーヤは、各端末筐体12上のビンゴ状態申告ボタン17を押す。「ビンゴ」となった場合に、申告ボタンを押す旨のインストラクションは、適宜主筐体2のスクリーン3または各端末筐体12上の表示部16に表示される。

【0045】「ビンゴ」状態の申告があると(ステップ14で有)、ビンゴ・カードBCを読み込むとともにチェックする(ステップS15)。より具体的には、「ビンゴ」状態の申告があると、各端末筐体12上の表示部16に、ビンゴ・カードBCの挿入を促すインストラクション表示を行い、挿入されたビンゴ・カードBC上のバー・コード標識21を読み込むことによって認識される当該ビンゴ・カードBC上の番号数字の配列が、すでに決定されている幾つかの番号数字と参照した場合、「ビンゴ」状態となっているかどうかチェックされる。

【0046】チェックの結果、有効であれば(ステップ18で有効)、主筐体2上のスクリーン3に当選者を発表する(ステップS19)。具体的には、幾つかの端末筐体のうち、どの端末筐体で「ビンゴ」となったかを表示する。

【0047】チェックの結果、無効の場合は(ステップ18で無効)、所定の違反処理を行い(ステップ20)、処理を続ける。ステップ18におけるチェックの結果において、無効の態様は、次の2通りがある。第1は、実際にはビンゴ状態になっていないのにビンゴ状態の申告をし、かつカードを挿入した場合であり、第2は、当該ビンゴ・ゲームで提供されたビンゴ・カードBC以外のカードを挿入した場合である。前述のように、各ビンゴ・カードBC上には、そのカードの番号数字の配列の種類の特定するバー・コード標識21が表示されているので、カード提供時にこのバー・コード標識21を読み取り、かつこれをストアしておくことにより、ビンゴ状態のチェック時に挿入されたビンゴ・カードBCが当該ビンゴ・ゲームにおいて提供されたものかどうか



を容易にチェックすることができる。

【0048】ビンゴ状態が確定した場合、配当としての所定枚数のコインを配当払出し口15に払い出す(ステップ21)。より具体的には、既に決定された番号数字の数が少ない時点で「ビンゴ」状態が確定した場合ほど、配当としての払出しコイン枚数を多くする。配当払出し状態は、配当払出し口15に設けられたセンサ等によりチェックし、問題なければ(ステップ22で問題無)、処理を続け、問題がある場合には(ステップ22で問題有)、たとえば「係員をお呼びください」といった表示をするなどのエラー処理を行う(ステップ23)。

【0049】上記の処理が、予め設定された番号決定回数が終わるまで繰り返され(ステップ24で有)、番号決定残り回数がなくなると(ステップ24で無)、スクリーン3でエンディング画面を表示して(ステップ25)、ビンゴ・ゲームを終了する。なお、チェックの結果、ビンゴ状態になった当選者がいた場合には、その時点で、ゲームを終了させることもできる。(ステップ21)。

【0050】本願発明は、上述した実施例に限定されず、特許請求の範囲に記載した事項の意味内での変更は、全て本願発明の技術的範囲に属する。たとえば、番号数字決定手段は、何らかの方法によって順次番号が決定されてゆくものであればどのように構成されてもよく、ルーレットによって決定するものには限られない。

【0051】また、図に示した実施例では、番号数字決定手段としての主筐体と、各端末筐体とを分離状に構成してこれらをケーブルで接続するようにしたが、一つの筐体に各端末筐体が有する機能を一体に組み込んでももちろんよい。

【0052】配当は、本実施例の場合、所定枚数のコインを払い出すことにしているが、その他の景品を払い出すようにしてももちろんよい。

【0053】また、実施例では、参加プレーヤに「ビンゴ」状態の申告をさせた上でビンゴ・カードの挿入を促し、ビンゴ状態の認定をしているが、「ビンゴ」状態の申告をさせず、ビンゴ状態となった場合にはビンゴ・カードを挿入する旨の規則づけを与えておき、挿入されたビンゴ・カードのビンゴ状態の認定のみを行う場合ももちろん本願発明の範囲に含まれる。

【0054】さらに、「ビンゴ」状態の申告および認定に加えて、「リーチ」状態の申告および認定をも行うようにしてもよい。このようにすると、どの筐体の参加プレーヤが「リーチ」状態にあるかを表示あるいはアナウ

ンスすることにより、その参加プレーヤに優越感、期待感を与えることができ、ビンゴ・ゲームをさらに盛り上げることができる。また、この場合、「リーチ」状態の申告をしておかなければ、その後の「ビンゴ」状態の申告をしても、それを却下するといった展開をすることができ、このようにすれば、参加プレーヤはより真剣に決定された番号数字のチェックを行うようになり、ゲーム参加一体感がより高まる。

【図面の簡単な説明】

【図1】番号数字決定手段の一例の全体斜視図である。

【図2】図1におけるルーレット盤の模式的平面図である。

【図3】端末筐体の一例の全体斜視図である。

【図4】主筐体と複数の端末筐体の配置例を示す平面図である。

【図5】本願発明のビンゴ・ゲーム機の一例の機能ブロック図である。

【図6】本願発明のビンゴ・ゲーム機において使用するビンゴ・カードの一例の平面図である。

【図7】図示されるビンゴ・ゲーム機によるゲームの進行例を説明するためのフローチャートである。

【図8】図示されるビンゴ・ゲーム機によるゲームの進行例を説明するためのフローチャートである。

【図9】図示されるビンゴ・ゲーム機によるゲームの進行例を説明するためのフローチャートである。

【符号の説明】

- 1 番号数字決定手段
- 2 主筐体
- 12 端末筐体
- 13 コイン投入孔
- 14 ビンゴ・カード提供兼挿入口
- 15 配当払出し口
- 18 ビンゴ・カード特定/提供手段
- 19 ビンゴ状態認定手段
- 20 配当/景品払出し手段
- 21 バー・コード標識
- B ボール
- BC ビンゴ・カード

【手続補正2】

【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図2

【補正方法】変更

【補正内容】

【図2】

